

Тема доклада:

***«Мотивация школьников на
уроках математики
с помощью настольных игр»***



Выполнили: Герасимов Эрчим Иванович,
Томский Анатолий Владимирович
ученики 5-го класса
Руководитель: Егорова Айталина Ивановна,
учитель математики.

Актуальность темы заключается в необходимости активизации познавательной деятельности школьников в области математики.

Цель работы: повышение мотивации школьников к изучению предмета.

Задачи:

- Подобрать эффективные варианты настольных игр, которые способствовали бы математическому развитию детей;
- Изучить интерес к математике как к науке и как предмету в целом среди учащихся 5 класса;
- Экспериментальным путем проверить уровень и мотивацию школьников по математике с помощью настольных игр.



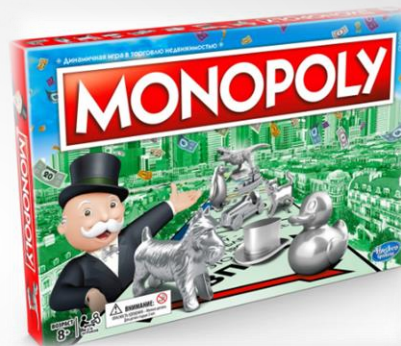
Методы исследования: изучение литературы по теме исследовательской работы, наблюдение, сравнение, анализ, эксперимент.

Научная новизна: мы решили изучить эту тему на примере своего класса, в этом и заключается новизна нашего исследования.



Виды математических настольных игр:

- - настольные игры, обучающие счёту;
- - настольные игры на развитие внимательности и умения находить подобное;
- - настольные игры и понятие «больше-меньше-равно»;
- - игры на развитие логики и умения выделять признаки;
- - настольные игры и пространственное мышления;
- - настольные игры, которые знакомят с понятием «комбинация»;
- - настольные игры и теория вероятности.





Эксперимент «Мотивация школьников на уроках математики с помощью математических настольных игр»

Игры которые смастерили и сделали сами (судоку, геоборд и математический парчис)



	4			6				2
3	7		5				9	
6		2		8	1	4	7	
7			2					1
		6		4		5		
2					5			6
	2	3	6	9		1		4
	5				2		6	3
1				5			8	



Задание для эксперимента.

Найди значение выражения № 1

1 $7 + 3 \cdot (8 + 12)$

6 $15 + 7 \cdot (22 - 13)$

2 $5 \cdot 14 - 4 \cdot 3$

7 $12 \cdot (42 - 36) - 19.$

3 $4 \cdot 17 + 3 \cdot 5$

8 $720 : (24 : 2 \cdot 12).$

4 $17 + 3 \cdot 3 - 18$

9 $(21 + 16) \cdot 2 + 5.$

5 $20 + 20 : 5 - 17$

10 $4 + 6 \cdot (14 + 16).$

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Итого/ балл	Время/ мин
ФИ учащегося												
Акимова Алена	-	+	+	+	-	-	+	+	+	-	6	32 мин
Былахыров Коля	-	+	+	-	+	+	+	-	+	-	6	18 мин
Васильев Уктам	-	+	+	+	+	-	+	-	-	+	6	66 мин
Гаврильева Клава	-	-	+	+	-	-	+	0	0	0	3	67 мин
Дмитриев Сережа	-	+	+	+	+	+	-	-	+	+	7	66 мин
Мартынова Милана	-	+	-	+	+	-	+	-	+	-	5	17 мин
Фоломеев Сева	-	+	-	-	-	+	-	-	+	-	3	19 мин
В среднем											5	40 мин

Из таблицы: в среднем класс получил 5 баллов, за 40 минут

Ребята, участвовавшие в эксперименте, играли в математические настольные игры на переменах в школе и дома, в свободное время

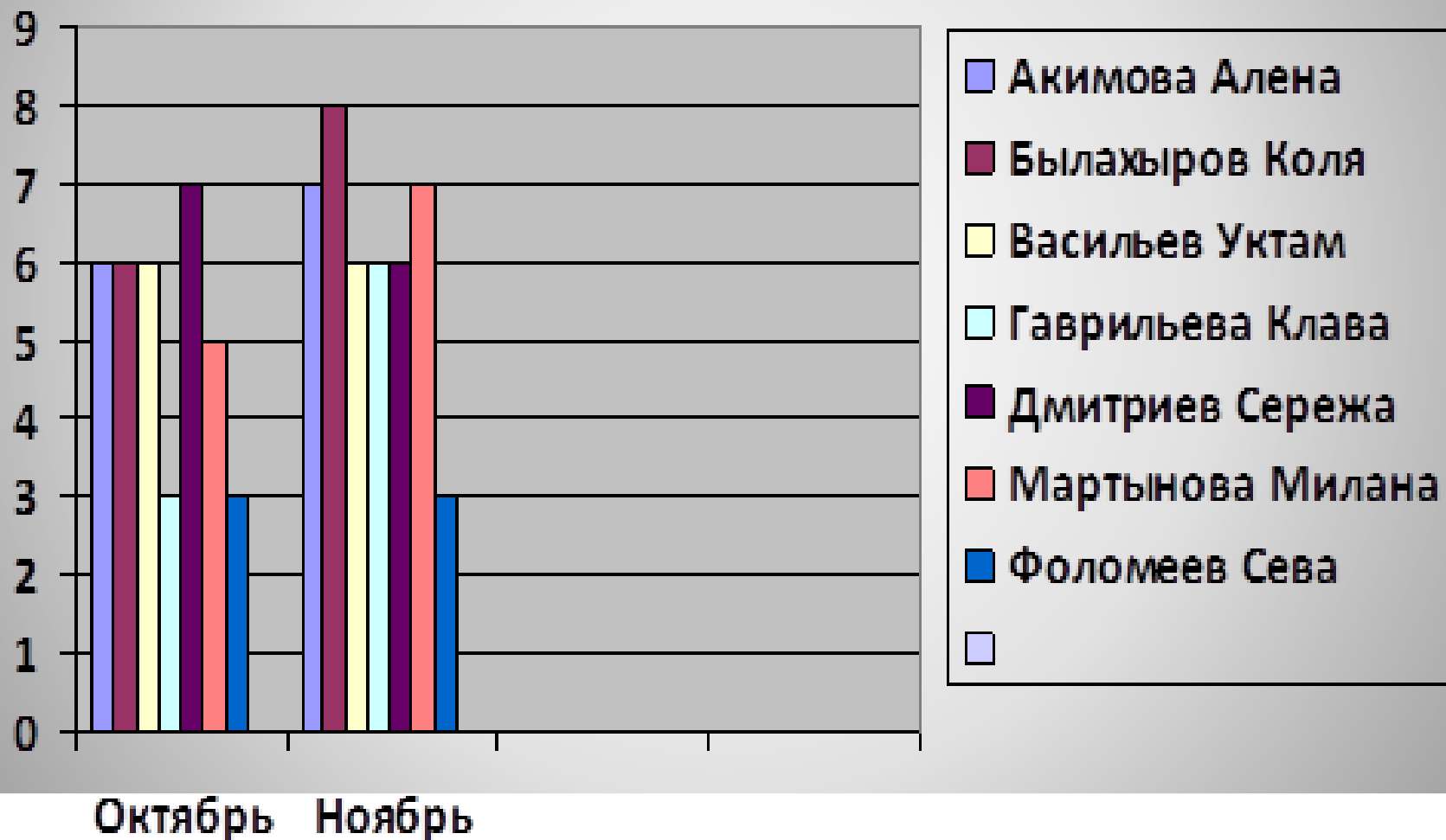


Результат эксперимента через месяц.

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Итого/ балл	Время/ мин
ФИ учащегося												
Акимова Алена	+	+	+	+	-	+	-	+	+	-	7	26 мин
Былахыров Коля	+	+	+	+	+	+	-	+	+	-	8	15 мин
Васильев Уктам	+	+	+	+	-	-	-	-	+	+	6	54 мин
Гаврильева Клава	+	-	+	+	-	-	+	-	+	+	6	45 мин
Дмитриев Сережа	-	+	+	+	+	+	-	-	-	+	6	62 мин
Мартынова Милана	+	+	+	-	+	+	-	+	+	-	7	16 мин
Фоломеев Сева	-	-	-	+	+	-	-	-	+	-	3	20 мин
В среднем											6	34 мин

Из таблицы: в среднем класс получил 6 баллов, за 34 минут

Сравнение: начало и конец эксперимента



Создание настольной математической игры «Математический парчис»



Для создания игры понадобилось:



Фанера 40*40см



игральный кубик



фломастер



КНОПКИ



канцелярские резинки

77 + 99 =
51 · 2 =
64 + 36 =
8 · 30 =
200 - 52 =
Построй квадрат, стороны которого равны 4.
Построй прямоугольник со сторонами 2 и 5
Построй елочку из треугольников.
Построй квадрат и раздели его на 2 равные части.
Построй прямоугольник и раздели его на 2 равные части.

задания по возрасту

Заключение

Подводя итоги исследования, следует отметить, что лучшие игры – это те, которые не только развлекают, но и тренируют мозг.

В процессе исследования мы изучили историю возникновения настольных игр и их первые названия; создали банк настольных математических игр; экспериментальным путем проверили мотивацию школьников на уроках математики с помощью настольных игр и создали свою настольную математическую игру «Математический парчис».

В результате исследования наша гипотеза подтвердилась частично: настольные игры помогают быстрее освоить материал в процессе обучения математике при систематическом использовании. В дальнейшем мы планируем продолжить работу в этом направлении и более подробно изучить влияние интеллектуальных настольных игр (шахмат и шашек) на развитие математических способностей учащихся и игру «Монополия» на знание финансовой грамотности школьников.

Математика будет играть важную роль в жизни каждого ребенка всегда.